

Andreas Korn: Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedien zum Computerspiel

Aachen: Shaker Verlag 2005, 352 S., ISBN 3-8322-3843-3, € 49,80

Das Computerspiel bietet einen naheliegenden Gegenstand, um ästhetische Entwicklungslinien digital erzeugter Bilder detailliert zu untersuchen. Schon die zügige Abfolge immer neuer Grafikkarten zeugt davon, dass hier die Technik der Bilderzeugung fortlaufend modifiziert und gesteigert wird. Die vorliegende Studie analysiert in ihrem Hauptteil Screen-Shots von Computerspielen der letzten 30 Jahre auf die veränderte Darstellung von Innen- und Außenräumen, Natur und (menschlichen) Figuren. Der Autor weiß sehr wohl, dass damit die zentrale

Attraktivität des Mediums, die von der Nutzungsaktivität abhängige Bewegungsdynamik, nicht adäquat erfasst und die „digitale Bildwelt“ (S.129) so auf Einzelbilder reduziert wird. Zur Annäherung an die sich verändernden Gestaltungsformen und zur Illustration der dabei eingesetzten Techniken (von Vektor- zu Pixelgrafiken, von 2-D zu 3-D-Simulationen etc.) leisten die stillgestellten Ausschnitte aber gute Dienste; andere Aspekte (wie ‚Interaktivität‘) werden in weiteren Kapiteln zumindest angesprochen. Die Leitbegriffe der Untersuchung sind Mimesis, Simulation und Immersion, wobei die These – zunächst wenig überraschend – eine historische Steigerung in allen drei Bereichen unterstellt. Mimesis meint dabei eine Orientierung der Gestaltung an Natur bzw. Naturwahrnehmung, Simulation eine Verfügbarmachung von (real nicht zugänglichen) Grenzerfahrungen und Immersion eine Involviertheit der User in das Geschehen.

Das Hauptproblem der Analyse liegt dabei in einer mangelnden Modellierung und Differenzierung dieser Begriffe. Als Maßstab der Mimesis gilt etwa schlicht die Fotografie (symptomatisch scheint mir, dass ‚fotorealistisch‘ an einigen Stellen mit, an einigen ohne Anführungszeichen verwendet wird), der Unterschied von 2-D zu 3-D wird als technisch mehr oder weniger eindeutig definierte Differenz, nicht als Kontinuum von Gestaltungsmitteln betrachtet. Dies ist auch deshalb bedauerlich, weil damit Fragen der Textur und Lichtsetzung nicht wirklich auf ihre ästhetischen Effekte untersucht, sondern nur auf ein Mehr oder Weniger an Realismus (bzw. Verismus, wie es an einigen Stellen heißt) hin klassifiziert werden. Zumindest mit Blick auf aktuelle filmwissenschaftliche Diskussionen wird vor allem der Begriff der Immersion recht unscharf zur Anwendung gebracht und beispielsweise nicht deutlich von Identifikation und Interaktivität abgegrenzt.

Dabei kann dem Buch sicher nicht vorgeworfen werden, zu wenig theoretische und historische Referenzen einzubringen; wohl eher das Gegenteil ist der Fall: Das Computerspiel wird in die gesamte Geschichte der Illusions- und Bilderzeugung sowie in die Geschichte der Rechenmaschinen und der Computerkunst eingeordnet. Es wird im Kontext von kognitivistischen Wahrnehmungstheorien, philosophischen Ästhetiken und Medientheorien verortet. Dieses Vorgehen ist insofern plausibel, als es explizit dazu dienen soll, Vorschläge für die Perspektivierung des ‚digitalen Bildes‘ zu versammeln. Es bleibt aber unbefriedigend, weil in dieser Unmenge an Referenzen nicht nur Weniges wirklich ausgeführt werden kann, sondern darüber hinaus auch keine Klärung zwischen widersprüchlichen Positionen vorgenommen wird. Nach einem Kurzreferat über die Geschichte der K.I. (Künstliche Intelligenz) wird etwa umstandslos (und zum Teil mit Verweis auf die Preetexte der Spieleproduzenten) von der K.I. der Computerspiele bzw. ihrer Figuren gesprochen, ohne dass nun geklärt wäre, wann sinnvoller Weise von K.I. gesprochen werden kann. Insofern dieses Problem sehr viele Aspekte des Buches betrifft, ist es am ehesten als Sammlung von Fragestellungen, nicht als eigenständige Ästhetik des Computerspiels von Interesse.

Markus Stauff (Köln)